



L'ARBITRAGE EN CHAISE

1— Les responsabilités d'avant-match

1.1 Le matériel de l'arbitre

- La feuille d'arbitrage ;
- La plaquette de support A5 ;
- Plusieurs crayons (pas de bics !) et une gomme ;
- Le chronomètre ;
- Le mètre ;
- La pièce de monnaie ;
- Plusieurs balles usagées (et une neuve) ;
- Une paire de ciseaux, de la ficelle, du papier collant ;
- Une veste, un pull, une casquette, de la crème solaire en fonction des conditions climatiques.

1.2 Les précautions d'avant match

- Aller aux toilettes ;
- S'alimenter correctement (léger et pas d'alcool) ;
- S'informer sur les conditions de jeu (règles spéciales à certaines catégories, changement de balles, juges de ligne, ramasseurs, etc.) ;
- S'informer sur les joueurs (prononciation des noms, comportement, etc.) ;
- Se renseigner sur la météo.

1.3 La vérification du court

L'arbitre doit toujours arriver en avance sur son terrain pour procéder à plusieurs vérifications de celui-ci avant le début du match. On compte généralement 10 minutes avant le début de la partie afin d'effectuer les vérifications en l'absence de joueurs et donc d'un stress inutile.

Les éléments à vérifier sont les suivants :

- L'aspect général du court (n'est-il plus dangereux après une pluie ?) ;
- La propreté du court (il n'y a pas de balles d'un match précédent, les filets sont bien repliés dans les coins, il n'y a pas de déchets au pied des bancs, etc.) ;
- L'équipement du terrain (le terrain a-t-il bien une chaise d'arbitre et des chaises pour les joueurs placées du même côté que la chaise d'arbitrage ?) ;
- L'équipement pour les joueurs (eau, essuies, bananes, etc.) ;
- Les piquets de simple et la hauteur du filet ;
- Vérification des balles.

2— La réunion d'avant-match

La réunion d'avant-match est la première impression que vous donnerez aux joueurs. Elle donne le ton de la partie. Après ce « pre-match meeting », les joueurs auront déjà un avis sur vous. Il faut donc paraître serein et confiant tout en cachant une certaine appréhension.

Pour cette réunion d'avant match :

- Ne prenez pas votre matériel avec vous excepté les balles et une pièce de monnaie ;
- Attendez les joueurs au milieu du filet et laissez-les venir à vous ;
- Il n'est pas nécessaire de serrer la main des joueurs ;
- Vérifiez la tenue des joueurs (l'avant lorsqu'ils viennent à vous, l'arrière quand ils se dirigent vers le fond du court. Si possible, ne commencez pas la réunion tant que leurs tenues ne sont pas correctes).

La réunion d'avant-match doit être brève et précise. On se contentera en général de donner 4 messages parmi ceux-ci :

- Le format de match (par ex. : 3 sets de 6 jeux avec tie-break, 3 sets de 4 jeux avec tie-break à 3-3)
- Le nombre de balles et le changement de balles ;
- La procédure d'inspection de marque sur terre battue ;
- La présence/le nombre de juges de ligne et un éventuel *mooving* ;
- La présence de ramasseurs de balles.

Terminez ce briefing par demander aux joueurs s'ils ont des questions et, le cas échéant, procéder au tirage au sort. Le vainqueur du tirage au sort a 3 choix :

- Servir ou relancer en premier ;
- Jouer du côté gauche ou du côté droit en premier ;
- Laisser son adversaire choisir l'un des deux premiers choix et effectuer le choix restant.

Dans les deux premiers cas, le perdant du tirage au sort peut effectuer le choix restant. Dans le troisième, le perdant du tirage au sort effectue un choix parmi les deux premières solutions et son adversaire effectuera le choix restant.

À la fin de cette procédure, montez directement sur votre chaise et déclenchez votre chronomètre pour les 5 minutes d'échauffement.

3— Les devoirs de l'arbitre pendant la partie

- Gérer l'échauffement et veiller au respect des 5 minutes ;
- Présenter la partie et les joueurs ;
- Statuer sur les questions de fait* (balle bonne ou out, par exemple) ;
- Rendre votre première décision sur les questions de règlement* ;
- Annoncer le score ;

- Remplir la feuille d'arbitrage après chaque point ;
- S'assurer de la continuité du jeu* entre chaque point et au changement de côté (le chronomètre est donc utilisé en permanence) ;
- Contrôler les joueurs, le public, les ramasseurs, les juges de ligne ;
- Overruler* les erreurs claires et des juges de ligne ;
- Réaliser les inspections de trace sur terre battue ;
- Gérer et réaliser les changements de balles ;
- Appliquer le code de conduite quand c'est nécessaire ;
- Interrompre le jeu lorsque c'est nécessaire (pluie, obscurité, blessure) ;
- À la fin de la partie, ramasser les balles et quitter le terrain sans entamer de discussion avec les joueurs, les coachs ou le public ;
- Terminer de remplir la feuille d'arbitrage dans le bureau du juge-arbitre et lui rendre.

4— L'échauffement

Cette période est utile pour les joueurs, mais aussi pour vous ! Une fois que votre chronomètre est déclenché et que vous avez rempli les quelques informations manquantes sur votre feuille d'arbitrage (vainqueur du tirage au sort et son choix), échauffez-vous également en suivant les échanges comme si la partie avait démarré.

Lors de l'échauffement, vous devrez parfois donner quelques indications aux joueurs pour qu'il ne dure pas beaucoup plus longtemps que cinq minutes. N'hésitez pas à leur demander « tu viens à la volée ? » lorsqu'ils n'y viennent pas naturellement.

Théoriquement, l'échauffement s'organise comme suit :

- 1 minute où les deux joueurs frappent du fond du court ;
- 1 minute avec le premier à la volée ;
- 1 minute avec le second à la volée ;
- 2 minutes de service.

Les annonces de l'échauffement

- « Trois minutes » (lorsqu'il reste 3 minutes d'échauffement)
- « Deux minutes » (lorsqu'il reste 2 minutes d'échauffement)
- « Une minute » (lorsqu'il reste 1 minute d'échauffement)
- (au cours de la dernière minute d'échauffement) :
« Mesdames et Messieurs, tournoi de _____ ; 1^{er} tour/2^{ème} tour/¼ de finale/½ finale/finale du simple/double messieurs/dames opposant à gauche de la chaise _____, à droite de la chaise _____. Cette partie se jouera au meilleur des trois manches avec tie-break dans toutes les manches. _____ a gagné le tirage au sort et a choisi de _____.
- "Time, préparez-vous à jouer" (lorsque les 5 minutes sont écoulées)

5— Les annonces de score

Après chaque point, le score doit être annoncé en donnant d'abord le score du serveur, puis celui du relanceur (à l'exception du tie-break). Ce score doit être

annoncé fortement et distinctement à la fin du point. L'annonce doit être faite au bon moment (pas pendant les applaudissements) et avant de l'inscrire sur la feuille d'arbitrage. Il faut donc connaître le score en permanence.

5.1 Les points dans la manche

«Quinze-zéro», «zéro-quinze», quinze-a », « trentre-zéro », « zéro-trente », « quinze-trente », « trente-quinze », « trente-a », « quarante-zéro », « zéro-quarante », « quarante-quinze », « quinze-quarante », « quarante-trente », « trente-quarante », « égalité », « avantage _____ », « jeu _____ ».

NB : Notez que les scores 15-15 et 30-30 se disent « quinze-a » et « trente-a » et non plus « quinze partout » ou « trente partout ». Toutes les fois que le score atteint 40-40, on dit « égalité ».

5.2 Les points dans la manche

Après l'annonce d'une fin de jeu, l'arbitre rappelle à chaque fois le score dans la manche : « Jeu _____(nom de famille). _____(nom de famille) mène ___ jeux à _____. »

Exemples :

- « Jeu Dupont. Dupont mène 4 jeux à 3. »
- « Jeu Durant. Dupont mène 6 jeux à 5. »
- « Jeu Dupont. 3 jeux partout. »
- « Jeu et première manche Durant, 6 jeux à 4 ».

5.3 Lors d'un tie-break

Lorsque le score atteint 6-6 :

- « Jeu _____. 6 jeux partout, tie-break »

Ensuite, pendant le tie-break, annoncez à chaque fois le score suivi du joueur qui mène :

- « 1-0 Dupont. »
- « 3-1 Dupont. »
- « 3 partout »

À la fin du tie-break :

- « Jeu et (1^{ère}/2^{ème}) manche _____(nom de famille), 7 jeux à 6. »

5.4 À la fin du match

« Jeu, set et match », suivi du nom du vainqueur, du nombre de manches gagnées par chacun et le score de chaque set en commençant par les jeux remportés par le vainqueur.

- « Jeu, set et match Dupont, 2 manches à 0, 6/3 6/1. »
- « Jeu, set et match Durant, 2 manches à 1, 3/6 7/6 6/4. »

5.5 Les autres annonces

Les annonces entre parenthèses sont les annonces en anglais qui peuvent aussi s'utiliser sur les parties en Belgique.

- Faute (ou fault) : lorsque la balle est en dehors des limites du terrain au service. On n'annonce pas « double faute ».
- Out : lorsque la balle est en dehors des limites du terrain ou touche une dépendance permanente.
- Net/let : lorsque la balle touche le filet au service suivi par « premier/second service ».
- Trou (ou Through) : lorsque la balle passe à travers les mailles du filet.
- Faute de pied : lorsque le serveur réalise une faute de pied.
- Doublé (ou Not up) : lorsqu'un joueur frappe la balle après le 2^e rebond.
- Touché (ou Touch) : lorsque la balle touche directement le joueur ou lorsque le joueur (ou sa raquette) touche le filet.
- Let : lorsque le point doit être rejoué en entier (premier service).
- Gêne (ou Hindrance) : lorsqu'un joueur gêne volontairement ou involontairement son adversaire.
- Un instant, s'il vous plaît : s'il faut faire quelques secondes un joueur avant qu'il serve.
- Correction : après une erreur de l'arbitre (une balle bonne annoncée faute, ou un score erroné), l'arbitre corrige en annonçant d'abord « correction » puis la bonne décision.
 - « Out. Correction, la balle est bonne. »
 - « Trente-quinze. Correction, quinze-trente. »

Il n'est pas nécessaire de dire « correction » pour corriger une annonce « balle bonne » (d'un juge de ligne, par exemple) en « faute/out ».

6— Les techniques de base de l'arbitre

- Le contrôle du perdant du point

À la fin du point, regardez directement le perdant du point pour vérifier qu'il a bien compris votre décision et qu'il ne réagit pas mal à celle-ci. Ne plongez pas directement dans votre feuille pour y noter le point.

- Le contrôle du relanceur

Avant le début du point, assurez-vous que le relanceur est prêt à jouer. Faites-le juste avant le service, au moment où le serveur tape sa balle au sol. N'oubliez pas de le faire également lors d'un deuxième service.

- Le contrôle après le premier service faute

Après un premier service faute, il est nécessaire de regarder le serveur avant de noter le point sur sa feuille. Il faut vérifier que le joueur a bien compris que son service était faute, qu'il ne demande pas d'inspection de marque ou qu'il ne réagit

pas mal à cette faute. Il faut aussi s'assurer que la balle du premier service ne gênera pas la suite du point.

- **Contrôle du perdant du jeu au changement de côté**

À la fin d'un jeu où les joueurs viennent se rasseoir sur leur banc, il faut garder le regard sur le perdant du jeu jusqu'à ce qu'il soit assis. En effet, il pourrait avoir un geste d'énervement en arrivant à son banc. Il faut donc le suivre du regard (sans le fixer !). Ensuite, vous pourrez remplir votre feuille d'arbitrage ou actualiser le marquoir.

7— Image et présence de l'arbitre

En toute circonstance, l'arbitre doit adopter une attitude élégante et professionnelle, que ce soit sur la chaise ou en dehors. Pendant le match, sa position doit être la suivante :

- Sur l'avant de la chaise, pour montrer qu'il est impliqué et concerné par le match ;
- Ne pas avoir les jambes croisées ;
- Avoir la tête levée, la priorité, c'est le terrain !

En dehors des matchs, l'arbitre doit veiller à garder cette attitude professionnelle ce qui implique de rester globalement discret.

8— Voix et diction

Toutes les annonces doivent se faire de manière forte et distincte. Les annonces sont à destination des joueurs, mais aussi du public. Il faut donc s'assurer de hausser encore la voix lorsque le public est nombreux.

Soyez dynamique dans vos annonces, une voix monotone n'est pas agréable à écouter. Les annonces « faute » et « out » ont pour but d'arrêter le point. Il faut donc s'assurer qu'elles soient annoncées de manière assez forte pour que ce soit le cas. En règle générale, on considère que plus la balle est proche de la ligne (mais « out »), plus l'annonce doit être forte.

9— La communication

La communication est l'un des éléments les plus importants de l'arbitrage. Un bon arbitre est celui qui sait bien communiquer. En ce sens, voici quelques conseils.

9.1 Avec les joueurs

- Soyez toujours courtois et poli ;
- Ne mentez jamais à un joueur ! Soyez honnête.
- Soyez toujours à leur écoute, assurez-vous d'avoir bien compris ce que le joueur vous demande et ne répondez pas avant qu'il ait fini sa question ;
- Ne tentez pas de vous justifier si ce n'est pas nécessaire. Parfois, la question est un simple renseignement auquel il est facile de répondre. Exemple :

- « Tu l'as annoncée "let" ? » Il est possible de répondre oui ou non sans se justifier.
- Ne répondez pas à une question par une autre question ;
- Dans la mesure du possible, évitez de répondre par « non » à une de leurs demandes même s'ils n'y ont pas droit. Exemple :
 - Est-ce que je peux aller aux toilettes ? Tu pourras y aller à la fin du set.
 - Tu peux m'appeler le juge-arbitre ? Il sera là au prochain changement de côté ?
- Ne démarrez jamais une conversation, que ce soit après une contestation ou à un changement de côté après une contestation.
 - NB : si c'est pour donner un « soft warning* », vous pouvez bien sûr démarrer la conversation (de préférence au changement de côté).
- Lors d'un désaccord sur une balle out ou un let au service, essayez de ne pas vous braquer face au joueur. Parfois, il vaut mieux laisser la porte ouverte à une possible erreur de votre part, même si vous êtes certain de votre annonce. Exemples :
 - « Elle n'était pas "let" au service ? C'est possible, je ne l'ai pas entendue. »
 - « Cette balle était bonne ! Comment peux-tu la voir fautive ? Pour moi, elle était dehors. »

9.2 Avec les juges de ligne

- Établissez un contact visuel avec les juges de ligne à chaque changement de côté et, si possible, après une annonce proche (balle out ou bonne). Il s'agit d'un renfort mutuel qui rassurera le juge de ligne de son annonce.
- Après une erreur d'un juge de ligne, tentez de reconforter et rassurer le juge de ligne en question.

Gardez en tête que tous les officiels (arbitre de chaise et juges de ligne) forment une équipe !

9.3 Avec les spectateurs

- Soyez toujours poli et courtois dans vos annonces au public ;
- Variez vos annonces, vos formulations de phrase lorsque vous contrôlez le public. Exemples :
 - « Prenez vos places rapidement s'il vous plait, merci » ;
 - « Les joueurs sont prêts, merci » ;
 - « Pas de flash, s'il vous plait, merci » ;
 - « Par respect pour les joueurs... ».

Toutes ces annonces peuvent être précédées par « Mesdames et messieurs... »

- Laissez les spectateurs applaudir et encourager. N'intervenez que lorsque ça peut déranger le bon déroulement du jeu ;
- Annoncez le score **après** les applaudissements ;

- Ne vous adressez jamais de manière individuelle à un seul membre du public.

9.4 Avec les ramasseurs

- Dans la mesure du possible, laissez-les travailler un maximum sans le guider ;
- Intervenez de manière rapide et courtoise lorsque c'est nécessaire :
 - « Prends la balle, s'il te plait, ramasseur » ;
 - « Envoie les balles, s'il te plait, ramasseur ».

10— Le lexique

10.1 Question de fait

Une question de fait est un événement qui se passe sur le terrain et que seul l'arbitre peut juger. Cela concerne :

- Une balle out ou bonne ;
- Un let au service ;
- Un doublé ;
- Un touché ;
- Une faute de pied ;
- Toutes les situations de « let » où on rejoue le point ;
- Les gênes ;
- Etc.

Pour ces différentes situations, seul l'arbitre peut prendre une décision. L'appel au juge-arbitre n'est pas possible en cas de désaccord avec l'arbitre. La décision de l'arbitre de chaise est finale et sans appel.

10.2 Question de règlement

Une question de règlement (ou de droit) est une question théorique dont la réponse se trouve dans les règlements. Il s'agit d'un événement sur lequel on peut statuer de manière générale sans regarder à un cas bien précis. Par exemple, que se passe-t-il lorsque :

- Le joueur touche le filet pendant le point ?
- L'arbitre oublie un changement de balles ?
- Le lacet d'un joueur casse ?

Lorsque ces événements ont lieu sur le terrain, c'est à l'arbitre de prendre une décision en référence au règlement. En cas de désaccord avec l'arbitre, le joueur peut faire immédiatement appel au juge-arbitre dont la décision sera finale.

10.3 Overruler

Lorsqu'une erreur flagrante est commise par un juge de ligne, l'arbitre de chaise corrige l'annonce de celui-ci. Cela s'appelle « overruler » ou réaliser une « overrule ». Cette annonce doit être :

- Claire et rapide (pas après la plainte d'un joueur) ;

- Certaine (on n'overrule pas, si la balle est proche, il faut être sûr à 100 %).

Les annonces sont :

- « Correction, la balle est bonne » suivi du score ou de « rejouez le point » en fonction de la situation (dans le cas où le juge de ligne a crié erronément « out ») ;
- « Faute/out » suivi du score dans le cas où le juge de ligne a jugé la balle bonne. »

10.4 Continuité du jeu

La continuité du jeu concerne l'enchaînement normal des points l'un à la suite de l'autre. Il est nécessaire de vérifier que cette continuité est respectée en permanence par les deux joueurs. Pour cela, on utilise le chronomètre.

- Déclenchez votre chronomètre à la fin de chaque point.
- Vérifiez que le point suivant est remis en jeu dans les 20 secondes, 90 secondes (dans le cas d'un changement de côté) ou 120 secondes (dans le cas d'une fin de set).
- La sanction peut-être un « dépassement de temps ».

ATTENTION : La sanction de dépassement de temps est à utiliser avec discernement. Si le règlement dit qu'il faut remettre la balle dans les 20 secondes, on peut parfois autoriser un temps plus long pour de multiples raisons :

- Il n'y a pas de ramasseurs de balles et les balles étaient fort écartées les unes des autres ;
- Le point précédent a été long et éprouvant ;
- Le serveur n'a pas pu remettre la balle en jeu à cause du public ou d'un autre élément extérieur.

Dans tous les cas, il sera préférable de passer par le « soft warning » pour rappeler le joueur à l'ordre.

10.5 Le « soft warning »

Plutôt que d'annoncer directement une faute de pied à un joueur ou un avertissement du Code de conduite ou un dépassement de temps, l'arbitre préférera parfois prévenir le joueur pour tenter de le corriger avant de rentrer dans ces cas-là. Généralement, il s'agit d'une petite phrase au changement de côté suivant.